



GIOCO ANCH'IO

- settimo evento formativo -



14 marzo 2015
Presso Gruppo Industriale Tosoni
Sala "Marco Tosoni" - Villafranca - VR

**"Il volto umano non mente mai: è l'unica cartina che
segna tutti i territori in cui abbiamo vissuto"**

Luis Sepúlveda

L'incontro di oggi nasce dal desiderio di riflettere insieme sul mondo mai abbastanza esplorato delle emozioni del bambino. Il viso è il principale indicatore di sentimenti, emozioni e stati d'animo. La faccia come veicolo di presentazione e di emozione; la faccia che esprime o che non può esprimere; la faccia che spesso non sappiamo "guardare". Ancora una volta il bambino anche attraverso le espressioni e gli sguardi richiama l'attenzione di un mondo spesso distratto. Ancor di più ci richiama al dovere di ascolto il bambino affetto da disabilità al quale la nostra Associazione rivolge particolare attenzione.

Il valore dei linguaggi espressivi nella quotidianità educativa

a cura della Drssa Ivana Soncini

Già dal 1976 a Reggio Emilia i bambini con disabilità frequentavano i servizi educativi comunali 0-6 anni, che in quegli anni si stavano costruendo. Iniziava per noi e per la città, sia dal punto di vista etico, umano, politico, scientifico un' importante opportunità verso nuove conoscenze, pratiche e sfida ai metodi omologanti e ingessanti il pensiero, per avvicinarci il più possibile al modo naturale e vario di conoscere del bambino, coglierne le naturali intuizioni, il suo procedere competente e a volte faticoso per tentativi ed errori, poter riflettere sui nostri valori dichiarati e sulla ricerca nelle esperienze, con bambini e i loro genitori. Ed è con l'impegno di "ricercare" nel tenere legate le ragioni con i nessi del fare in modo empatico, affettivo, coerente, cosciente che il pensiero progettuale è maturato, fluito come naturale conseguenza, mezzo, fine nel rapporto educativo quotidiano con i bambini.

Questa opportunità cinquantennale sull'integrazione cosa ci ha insegnato? Criticità, bisogni con potenzialità sempre diverse, prefigurazioni, imprevisti, la convivenza di emozioni contrastanti, tempi imprevisti nei cambiamenti, cambiamenti imprevisti, successi, punti di vista dei bambini, aspettative dei genitori, insegnanti, del personale medico....sono dimensioni che possono essere riconosciute all'interno di un esercizio di un pensiero flessibile, rigoroso nell'espletare la curiosità di conoscere, capire e prendere in carico e cura l'educazione del bambino con disabilità e del gruppo di cui fa parte, pensiero che reclama condizioni oggettive (strumenti documentativi, saperi, organizzazione...) per riflettere su se stesso; possibilità all'autoriflessione come matrice di conoscenza, pensiero, dunque, con respiro progettuale.... Un pensiero progettuale per alimentarsi ha bisogno di teorie, sensazioni, vissuti differenti, per creare confronto, di situazioni cognitivamente conflittuali; i bambini si sentono simili e diversi tra loro scorgendo le loro prossimalità di pensiero, di abilità, imitandosi....ognuno può trovare il suo ponte prossimale che lo avvicina all'altro...., così può essere anche per il bambino con disabilità.

Dinamicità, circolarità, generatività, confronto, ideazione, errore, integrazione tra metodi e saperi, partecipazione dei soggetti deputati alla cura, riflessività, .ecc. sono concetti che diventano valori nell'incontro con la crescita e sviluppo del bambino con handicap. Non fanno parte di una pedagogia "speciale" ma di una pedagogia che sa ricercare insieme al bambino e ai bambini, motivazioni all'apprendere per costruire e riconoscimento della propria identità.

Che valore diamo a questa esperienza umana, ? Oggi, legislazioni internazionali prevedono con indirizzi etici e operativi per le istituzioni educative e assistenziali, a dare risposte che ne rispettino i diritti, in ogni paese del mondo.

Le storie personali vissute e "narrate" attraverso la visibilità documentata e coerente, tengono questa grande domanda sempre aperta...e ciò è, a mio avviso, la risposta migliore.

Riprendo una frase del filosofo spagnolo Josè Ortega Y Gasset : "sono una parte di tutto quello che ho incontrato"...è una frase che ci ricorda quanto la costruzione dell'identità sia un fenomeno complesso che prevede più livelli descrittivi e nello stesso tempo generativi, collegabili ai contesti significanti (spazi potenziali). L'identità è un fenomeno multidimensionale e multideterminato.. Crescere ed apprendere vuol dire partecipare a diverse esperienze, a diverse situazioni intersoggettive, connotate affettivamente. Ogni contesto di vita tende a definire una sua cultura, dinamica, in quanto promuove alcuni modi di essere e ne scarta altri. Abbiamo bisogno di prospettive che aprono sguardi non solo sulla crescita del figlio, ma anche su noi adulti," Stimoli che generino riflessione, l'uso di parole-chiave che aprano e non chiudano la riflessione...le possibili interpretazioni."

*Questa fu l'intuizione che Loris Malaguzzi negli anni 70 considerò fondamentale nell'aviare la costruzione di servizi educativi con l'obiettivo di ricercare una nuova pedagogia che sapesse incontrare tutte le differenze soggettive. Diceva: "L'handicap è una delle tante possibili differenze che possiamo incontrare, non LA DIFFERENZA"

L'EMOZIONE HA VOCE

Relatore: Dott.ssa Oliosio Dolores

Un gruppo di bambini sta ascoltando una favola, mentre racconto "...E arriva il lupo cattivo..." Alcuni bambini si tappano le orecchie, qualcuno prende per mano l'amico vicino, un altro si nasconde con le mani gli occhi, un altro spalanca gli occhi e la bocca, un altro ancora mostra un pugno; c'è chi sorride, chi incrocia le braccia e ha la faccia imbronciata. Ogni bambino ha un'espressione diversa, ogni espressione ci comunica qualcosa. E la maestra prosegue "...ma arriva il cacciatore e Cappuccetto Rosso e la nonna erano finalmente liberi". I bambini applaudono e sorridono scambiandosi sguardi di soddisfazione e gioia. Anche Caterina, che non può parlare e camminare, lancia gridolini e muove eccitata le mani verso l'alto.

La mimica facciale, lo sguardo, la postura, il tono muscolare, la gestualità, la voce che, uniti all'uso dello spazio e del tempo che hanno a disposizione, attraverso l'osservazione del loro modo di usare gli oggetti e di giocare, mi raccontano le loro sensazioni, il loro bisogno di autonomia o di protezione, le loro paure, i desideri. Con l'alfabeto del proprio corpo il bambino parla comunicando il proprio essere al mondo ma maggiormente ciò che sente. E' un corpo non separato dal suo essere persona, dal capire e dal sentire, da tutta la sua storia affettiva, anche la più profonda. Se c'è un corpo che parla, dall'altro lato ci deve essere qualcuno che lo osservi, che lo ascolti e che cerchi di interpretare i suoi messaggi.

Daniel Goleman definisce l'Intelligenza Emotiva "la capacità di riconoscere e gestire le emozioni proprie e altrui e di saperle indirizzare nella direzione più favorevole e vantaggiosa" (L'intelligenza emotiva – Rizzoli 1997). E' un meta-capacità ovvero una capacità che ci permette di usarne altre più complesse. Un adeguato sviluppo dell'Intelligenza Emotiva permetterà all'individuo di adattarsi meglio ai diversi ambienti che incontra nel suo percorso di vita, di affrontare più agevolmente le nuove situazioni, di sostenere i momenti di difficoltà e saper dare delle risposte appropriate. Goleman sottolinea che l'Intelligenza Emotiva è composta da cinque abilità: la consapevolezza emotiva, che presuppone una cognizione delle proprie emozioni; il controllo emotivo, cioè il saper gestire bene gli stati emotivi; la motivazione che riguarda soprattutto il comportamento di un individuo verso una meta; l'empatia che si riferisce alla capacità di comprendere gli stati d'animo propri e altrui; le competenze sociali che fanno riferimento agli aspetti relazionali comunicativi. Lo sviluppo di tali abilità si rivela fondamentale nello sviluppo psico-sociale del bambino che gli permetterà di essere forte, di sentirsi adeguato, di affrontare con spontaneità e sicurezza l'avventura della vita. Ecco perché nell'educazione un aspetto fondamentale è l'educazione emotivo-affettiva: avviare il bambino ad una profonda e positiva conoscenza di sé, delle sue potenzialità e delle sue fragilità per incentivare l'instaurazione di rapporti significativi e gratificanti con gli altri. Bruno Munari sostiene quando un bambino può esprimere liberamente emozioni e sentimenti attraverso il linguaggio dei segni, delle forme e dei colori, quando un bambino può costruire e reinventare il suo mondo, allora si è davvero felice. Educare emotivamente equivale a fornire strumenti cognitivi, linguistici, affettivi, abilità sociali con cui nominare, armonizzare, costruire un mondo di eventi e momenti emotivi che accadono dentro la persona e fra le persone. Vuol dire dar voce alle emozioni!

Dolores Oliosio Autrice e compositrice di canzoni per bambini

I Cd più indicati all'argomento trattato sono:

- I colori delle emozioni ed. Paoline
- Bambini del mondo ed. Paoline
- Le parole del corpo ed. Mela Music
- Dalla testa ai piedi ed. Mela Music
- Io sono la fata e tu la strega ed. Mela Music
- Cantiamo le fiabe ed. Mela Music
- Cantafiabe ed. Gribaudo-Feltrinelli
- Contatto quando le mani parlano Associazione Gioco anch'io

Sarà possibile scaricare dal sito www.giocoanchio.it il materiale di Dolores relativo al progetto realizzato in alcune scuole del nostro territorio nel 2014 e una favola da lei scritta come spunto di lavoro sulle emozioni. DRAMMATIZZAZIONE : IL BAMBINO SENZA MASCHERA di Dolores Oliosio

Protagonisti: ORCO BABAU, STREGA MALU', IL BAMBINO SENZA MASCHERA, UNA MAMMA, UN PAPA', LO GNOMO, I FOLLETTI, GLI ABITANTI DEL PAESE.

“GUARDAMI, SONO FELICE! L'IMPORTANZA DEL GIOCO INCLUSIVO”

Mirandola Matteo, Fisioterapista

ATTENZIONE!

IL MATERIALE RIPORTATO IN QUESTO DOCUMENTO E' SOLAMENTE UNA PICCOLA PARTE DI QUELLA DA NOI RACCOLTA ED ELABORATA: IL LIBRETTO COMPLETO “TUTTI INSIEME!” SARA' SCARICABILE GRATUITAMENTE DAL SITO DELL'ASSOCIAZIONE “GIOCO ANCH'IO” DAI GIORNI SUCCESSIVI A QUESTO EVENTO. NON PERDETEVELO!!

COME CAPIRE SE UN GIOCO E' REALMENTE INCLUSIVO?

Si riporta di seguito la scala di valutazione “Universal Design for Play Tool” (“Universal Design for Play Project”, Ufficio Americano per i Programmi di Educazione Speciale, 2003-2005), utilizzata nel nostro studio per identificare i giocattoli realmente inclusivi in commercio. Fate attenzione: questa traduzione in italiano è stata da noi realizzata esclusivamente per uso personale e non è stata validata (come invece è validata la sua versione inglese disponibile online al sito “http://letsplay.buffalo.edu/UD/udp_tool.htm”).

Per ciascuna delle seguenti affermazioni, cerchi il numero che indica al meglio quanto sei in accordo con ciò che viene espresso:

1	2	3	4	5
Absolutamente no	No	Non so	Si	Absolutamente si

VOCI:

1. Il giocattolo è attraente					
Il gioco ha multipli colori, textures, dimensioni, odori e suoni	1	2	3	4	5
La combinazione di colori, textures, dimensioni, odori e suoni è bilanciata (non troppo, né troppo poco)	1	2	3	4	5

2. Come giocare è chiaro					
Le parti importanti (maniglie, bottoni, connettori, aree) sono sottolineate (facili da trovare e vedere)	1	2	3	4	5
Il gioco fa ciò che ci si aspetta (es: la mucca muggisce, e non miagola; es: quando il gioco viene scosso, le campanelle suonano)	1	2	3	4	5

3. Il gioco è facile da usare					
Il gioco è facile da sollevare, afferrare ed utilizzare per bambini con abilità differenti	1	2	3	4	5
Le parti hanno forme e dimensioni adatte per essere usate da molti bambini	1	2	3	4	5
Il gioco richiede uno sforzo adeguato (forza, numero di rotazioni, etc.) per essere utilizzato	1	2	3	4	5

4. Il gioco è adattabile					
Una varietà di azioni (es: battere, colpire, tenere in mano) può essere usata per giocare	1	2	3	4	5
Il gioco può essere posizionato in più modi per giocare	1	2	3	4	5
Il gioco permette al bambino di giocare stando in posizioni diverse (es: sul fianco, seduto, in piedi, etc.)	1	2	3	4	5
Le caratteristiche del gioco (es: volume, altezza, livello di difficoltà, velocità, etc.) sono regolabili	1	2	3	4	5

5. Il gioco promuove lo sviluppo					
Il gioco incoraggia l'immaginazione	1	2	3	4	5
Il gioco promuove il gioco sociale	1	2	3	4	5
Il gioco promuove la scoperta di nuovi modi per giocare	1	2	3	4	5
Il gioco stimola l'attività (fisica o mentale)	1	2	3	4	5

6. Il gioco può essere usato in modi diversi					
Il gioco può essere usato da bambini di età/livelli differenti	1	2	3	4	5
Il design del gioco ne permette l'utilizzo in più di un modo (es: un secchiello, grazie alla sua forma, può essere una "piscina" per bambole, una "borsa" o una "cassetta degli attrezzi")	1	2	3	4	5

SCHEDA DI CONVERSIONE DEL PUNTEGGIO

ASPETTI DELL'UNIVERSAL DESIGN	PUNTEGGIO GREZZO: <u>TOTALE</u> N° ITEMS	PUNTEGGIO DEFINITIVO
1. Il giocattolo è attraente	/2	
2. Come giocare è chiaro	/2	
3. Il gioco è facile da usare	/3	
4. Il gioco è adattabile	/4	
5. Il gioco promuove lo sviluppo	/4	
6. Il gioco può essere usato in modi diversi	/2	
	PUNTEGGIO TOTALE DELLA SCALA:	

6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Gioco scarsamente inclusivo

Gioco moderatamente
inclusivo

Gioco altamente
inclusivo

QUALCHE CONSIGLIO FAI-DA-TE: COME ADATTARE I GIOCATTOLE PER RENDERLI PIU' INCLUSIVI

COSA POSSO FARE PER...STABILIZZARE

Posizionare sotto al gioco del materiale antiscivolo, per non farlo cadere o spostare.

Posizionare strisce di velcro per fissare alla base d'appoggio il giocattolo, o fissare le parti del gioco tra di loro; allo stesso scopo, anche ventose, gommini o magneti sono consigliati. Il velcro può essere messo anche su un quantino da bicicletta (che lascia libere le dita), con cui afferrare dei piccoli giochi su cui è stato allo stesso modo messo questo materiale.

Creare una base di polistirolo alta 5-6 cm, con dei fori di diversa forma e grandezza in cui inserire i giochi. Si forma così un contenitore perfettamente adattabile, stabile e con cui è facile per il bambino (per peso e dimensioni) interagire.

Fissare al piano di lavoro una rete elastica da portapacchi di bicicletta, assicurandone in modo ben teso i ganci: tra le maglie della rete si possono incastrare i giocattoli, formando così un ulteriore "porta giocattoli" facilmente trasportabile.

COSA POSSO FARE PER...FACILITARE LA PRESA ED IL GIOCO

Ingrossare le impugnature con rotoli di gommapiuma (attorno a pastelli o matite), manicotti morbidi generalmente utilizzati come rivestimenti di cavi elettrici e materiali come il pongo o polistirolo (una sfera di polistirolo può essere posta sopra ad un pomello, ad esempio). Allo stesso scopo, se possibile si consiglia l'applicazione (con colla a caldo, scotch o altro) di maniglie o pomelli laddove il gioco non li possieda: questa soluzione è particolarmente consigliata nei giochi di costruzione e puzzles.

Inspesire le tessere del puzzle o del domino, incollandole sopra ad uno strato di polistirolo, di materiale morbido o cartoncino spesso: essendo più alte, saranno più facili da afferrare e sollevare dal banco di appoggio.

Utilizzare interruttori "ON-OFF" di grandi dimensioni per i giocattoli elettronici: se il gioco non è predisposto dal principio, si dovrà applicare un "interruttore di corrente" (disponibile online, o nei cataloghi di ausili) per rendere il giocattolo azionabile in questa semplice maniera. Si dovrà poi collegare a tale interruttore un "tastone-sensore": i passaggi possono sembrare difficili, ma vi assicuriamo che è più facile e soddisfacente di quello che sembra!

COSA POSSO FARE PER...COINVOLGERE DI PIU'

Avere un "elemento sorpresa" nel giocattolo può essere una buona idea per sorprendere e rendere intrigante l'attività. Inoltre, per facilitare la creazione di storie durante il gioco e renderlo così più coinvolgente, si possono predisporre insieme i giocattoli con significati correlati (mettere vicini la fattoria e gli animali costruendovi un recinto attorno, ad esempio, scatenerà immancabilmente una associazione di idee e pensieri che porteranno ad un gioco più attivo).

Attirare tutti i cinque sensi (con odori e profumi, con superfici tattili diverse, con stimoli sonori, con temperature differenti e forti contrasti visivi) può essere una mossa vincente per rendere unico e attrattivo il giocattolo: questi effetti si possono anche ricreare in casa, con piccoli aromi depositati sopra la frutta giocattolo, piccoli campanellini inseriti dentro alle parti del gioco, pezzi di stoffa con trame diverse incollati sui pezzi, ad esempio, di un "domino" per renderlo un "domino tattile". La multi-sensorialità è fondamentale.

COSA POSSO FARE PER...DELIMITARE E TENERE VICINO

Confinare il gioco, o dare confini entro cui il gioco si svolge, aiuta a mantenere l'attenzione e a non rendere necessari troppi movimenti e spostamenti. Per farlo, basta delimitare il piano del gioco facendolo svolgere all'interno di coperchi rigidi di grosse scatole, vecchie cornici vuote, bordi di tappeti-puzzle in gomma e vassoi con bordo rialzato.

Attaccare il gioco (con corde, elastici o corde portapacchi che si agganciano con un moschettone) al polso del bambino o al tavolo di gioco; in questo modo il gioco si recupererà facilmente.

Te lo leggo in faccia!

IN-book strumento di incontro

Lucia Mazzi, Neuropsicomotricista

Sara Isoli, Logopedista

Cosa sono?

Gli IN-book, o libri in simboli, sono libri "su misura", costruiti attraverso un adattamento e una traduzione in simboli del testo scritto affinché, attraverso il continuo rimando all'immagine, il bambino possa essere facilitato nella comprensione di quanto l'adulto racconta. Sono libri accattivanti, motivanti, da condividere e, quindi, utili da porre a disposizione delle biblioteche. Sono libri INsoliti, INtuitivi, INterculturali, che servono per stare INsieme, per l'INcontro, per INcuriosire e per l'INtegrazione*.

Per chi sono?

Questi testi nascono per i bambini con disabilità complesse e della comunicazione, che necessitano di tali mezzi per comprendere correttamente la sequenza delle parole. Ma anche altri bambini possono usufruirne, come ad esempio stranieri oppure con un semplice disturbo del linguaggio. Sono libri che nascono per particolari esigenze, ma poi iniziano a circolare in tutti gli ambienti che i bambini frequentano, diventando strumento per tutti* .

Come si leggono?

Non ci sono differenze significative rispetto alla lettura condivisa di un qualsiasi altro libro e l'obiettivo resta il piacere dell'ascolto e della condivisione. L'unico elemento di specificità che questi libri comportano è il modeling, che prevede un accompagnamento con il dito dei simboli da parte del lettore, mantenendo una lettura fluida e senza interferenze. Di solito è l'adulto che legge la storia che indica i simboli, mentre il bambino ascolta. Il modeling diviene quindi un mezzo importante per riuscire ad agganciare lo sguardo del bambino e quindi per realizzare a pieno momenti di attenzione condivisa. Grazie al continuo rimando ai simboli il bambino sarà stimolato alla corrispondenza tra parola udita, simbolo e parola scritta*.

Dove sono?

Ovviamente all'interno della Biblioteca! Troverete uno spazio dedicato a questo nuovo strumento, attraverso il quale tutti i bambini possono accedere al fantastico mondo della lettura senza ostacoli! Sarà così possibile la loro lettura all'interno degli spazi della Biblioteca, la loro consultazione o prestito.

Come si possono costruire?

I software che possono essere utilizzati per la traduzione, attualmente presenti in lingua italiana sono:

Boardmaker (EDITORI: MAYER-JOHNSON, <http://www.mayer-johnson.com/>, VARI DISTRIBUTORI PER LA LINGUA ITALIANA) per realizzare una traduzione in simboli PCS.

Symwriter (AUTORI: WIDGIT-AUXILIA, EDITORI: WIDGIT SOFTWARE LTD <http://www.symwriter.it/>) per ottenere un testo in simboli WLS

Sarà possibile scaricare dal sito questo ed eventualmente altro materiale inerente l'argomento su <http://www.giocoanchio.it/>

Fonte: Costantino M.A., 2011, Costruire libri e storie con la CAA: gli IN-Book per l'intervento precoce e l'inclusione, Ed. Erickson

ALCUNI ULTERIORI CONSIGLI SUI GIOCHI PER IPOVEDENTI

Queste indicazioni derivano dal lavoro della "British Toy & Hobby Association", in collaborazione con il Royal National Institute of Blind People (entrambi enti britannici volti a tutelare i diritti delle persone ipovedenti, riconosciuti a livello europeo per l'importanza delle loro iniziative). Secondo questo lavoro, il gioco ideale per facilitare l'ipovedente dovrebbe comprendere le seguenti caratteristiche:

1. Avere colori vivaci ed un forte contrasto cromatico (come il contrasto bianco-nero, ad esempio);
2. Avere, se presenti, scritte chiare su sfondo scuro, o comunque in contrasto;
3. Riflettere la luce o essere luminoso di per se';
4. Avere una superficie interessante al tatto (ruvida, con trame...);
5. Avere la possibilità di discriminare le varie componenti del gioco solo con il tatto;
6. Avere, se presenti, interruttori che al tatto permettano di capire se si è in modalità ON o OFF;
7. Produrre rumore e gratificazioni uditive alle azioni del bambino;
8. Essere profumato e stimolare anche l'olfatto.

BIBLIOGRAFIA

SULLA SCALA DI VALUTAZIONE DEI GIOCATTOLI:

Hajare, P., Mistrett, S. G., Ruffino, A. G., Tomita, M.; "The Universal Design for Play Tool: Establishing Validity and Reliability". *Journal of Special Education Technology*, 2006; 21 (4).

La "Universal Design for Play Tool" è disponibile al seguente indirizzo web: http://letsplay.buffalo.edu/UD/udp_tool.htm

I CONSIGLI RIGUARDO AI GIOCHI PARTICOLARMENTE ADATTI A BIMBI IPOVEDENTI SONO TRATTI DAL LAVORO DI:

British Toy & Hobby Association, Royal National Institute of Blind People. (2010) *Toy and Play for children who are blind or partially sighted*. London: Geoffrey Hall MA.

I CONSIGLI SU COME ADATTARE I GIOCATTOLI SONO TRATTI DA:

State University of New York, Buffalo (2000). *How We Play! A Guidebook for Parents and Early Intervention Professionals*. Birth through Two. Let's Play! Project. Buffalo: Center for Assistive Technology.

Fallon, M. A. et Harris, M. B.. "Factors influencing the selection of toys for handicapped and normally developing preschool children". *Journal of Genetic Psychology*, 2001; 150 (2), 125-134.

Hsieh, H.-C., "Effects of ordinary and adaptive toys on pre-school children with developmental disabilities", *Research in Developmental Disabilities*, 2008; 29 459-466.

Klauber, J. "Toy story: How to select and buy adaptive toys". *School Library Journal*, 1996; 42(7), 22-24.

O'Gorman-Hughes, C. A., Carter, M. "Toys and materials as setting events for the social interaction of preschool children with special needs"; *Educational Psychology*, 2002; 22, 429-444.

"Center of Inclusion in Early Childhood", "Child Care Plus+" (2000) Montana map to inclusive child care. Montana: Child Care Bureau.

Goetz, A., Mistrett, S., Shelly, L., (2000). *A Professionals Guide to Assisting Families in Creating Play Environments for Children with Disabilities*. Let's Play! Project 1995-2000. Buffalo: Center for Assistive Technology.

Lynch, S. A., Simpson, C. G.. (2003) "Adapting and Modifying Toys for Children with Special Needs"; Huntsville: Sam Houston State University.